

Darwinci - KSR

Ablauf einer Runde:

1) Beginn: Jeder Spieler DARF von den Nachziehstapeln 2 Knochenteile ziehen (3 Darwin zählen). Von den nun 4 Teilen auf der Hand legt er 2 beliebige Teile unter einen der Stapel.

2) Auktion:

- Jeder Spieler legt von den 2 Teilen auf der Hand 1 Teil verdeckt vor sich ab (MUSS).
- Dann decken alle Spieler gleichzeitig auf.
- Der Startspieler stellt den Rundenzähler neben sein ausgelegtes Knochenteil.
- Reihum wird auf die ausliegenden Teile mittels Glassteinen geboten.
- Der Startspieler passt bei jeder der 3 Bietrunden den Rundenzähler an.
- Wer an der Reihe ist, nimmt Glassteine aus seinem Vorrat und legt sie an ein oder mehrere ausliegende Knochenteile an (ggf. auch an das vor ihm liegende).

Runde 1: ENTWEDER legt man 2 fremde Steine (falls 2 oder mehr vorhanden sind) an ODER man legt 1 fremden Stein (falls genau einer vorhanden ist) an.
UND man darf immer 1 eigenen Stein anlegen.

Runde 2: Man DARF 0 - 2 Steine anlegen (egal, ob eigene oder fremde).
Der Besitzer des Darwin-Kärtchens darf 1 beliebigen Stein zusätzlich anlegen.

Runde 3: Man DARF 0 - 2 Steine anlegen (egal, ob eigene oder fremde).

Danach:

- Nun wird jedes Teil an den Spieler gegeben, der die Mehrheit an Steinen dort hat. Bei Patt gewinnt der Startspieler, falls am Patt beteiligt.
- Ansonsten ist der Patt-Beteiligte im Vorteil, der näher am Startspieler sitzt.
- Hat man ein Teil ersteigert, erhält man 1 eigenen Stein zurück.
Evtl. weitere eigene Steine gehen an den Versteigerer des Knochenteils.
Alle anderen Steine kommen zurück zu ihren Eigentümern.
Ersteigert man sein eigenes Teil, erhält man dort alle eigenen Steine zurück.
- Ersteigerte Teile sind beliebig, aber Kante an Kante an schon platzierte Teile im eigenen Winkel anzulegen. Knochen müssen dabei nicht verbunden sein.
Was platziert wurde, kann nicht wieder versetzt werden.
- Wurde auf ein Knochenteil nichts geboten, geht es aus dem Spiel.
- Knochenteile mit Minuswert kosten bei Einbau sofort entsprechende Darwin.

Der Rundenzähler geht mit dem Knochenteil, wo er steht, an den neuen Knochenbesitzer.
Ausnahme: Hat der Startspieler das Teil ersteigert, geht Rundenzähler an linken Nachbarn.

3) Wertung:

a) Kreatur:

- Sobald eine Kreatur nicht mehr erweiterbar ist, also in sich geschlossen, wird sie gewertet. **Sie darf aber keine offenen Enden haben.**
- Auszahlung erfolgt in Darwin: Anzahl Teile *MAL* Anzahl Endstücke

b) Schmuck:

- Pro Runde darf jeder Spieler genau eine Schmuck-Wertung machen.
Im gesamten Spiel darf jeder Spieler nur einmal jede Sorte werten.
- Dazu wählt er eine seiner Reihen (senkrecht oder waagrecht) in seinem Gebiet, wobei nur per Kante verbundene Teile einbezogen werden dürfen (o. Lücke).
- Er legt den passenden Schmuckmarker vor sich ab.
- Auszahlung erfolgt in Darwin: Anzahl Schmuck einer Sorte *MAL*
Summe der Werte von den Schildern
auf den Knochenteilen der gewerteten Reihe.

4) Rundenende: Wer die wenigsten Knochenteile in seinem Winkel hat, erhält das Darwin-Kärtchen.
Der Winkel darf solange verschoben werden, wie seine max. Ausdehnung zulässt.
Patt: Der bisherige Besitzer unter den Beteiligten gibt das Kärtchen an den nächsten Pattbeteiligten im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Spieler zieht 1 Knochenteil von einem der Stapel.
Neuer Startspieler ist der Besitzer des Rundenzählers.

Spielende: Hat ein Spieler 12 Knochenteile in seinem Winkel, ist das Spiel zu Ende.
In der aktuellen Runde ersteigerte Teile darf man noch einbauen.
Wer schon 11 Teile platziert hat, wählt ggf. aus mehreren neuen Teilen eines aus.
Ist ein Teil mit Minuswert dabei, muss dieses vorrangig verbaut werden.
Die Wertungsphase wird noch durchlaufen.
Es gewinnt, wer die meisten Darwin besitzt. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer die größere Kreatur vorweisen kann.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.10.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de